



Oustamanolakis, Michail ORCID logoORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2993-6545> (2019) Why there is no “Design heritage” but there is “designing heritage”. BASE Design and Innovation, 4. pp. 160-167. ISSN 0719-515X

Downloaded from: <https://e-space.mmu.ac.uk/627715/>

Version: Published Version

Publisher: University of Desarrollo, Chile

Please cite the published version

<https://e-space.mmu.ac.uk>

¿POR QUÉ NO EXISTE EL “PATRIMONIO DE DISEÑO”, PERO SÍ EL “DISEÑO DEL PATRIMONIO”?

Why there is no “Design heritage” but there is “designing heritage.”

POR: OUSTAMANOLAKIS MIKE

PALABRAS CLAVES: PATRIMONIO, DISEÑO, PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL / KEY WORDS: HERITAGE, DESIGN, INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE

OUSTAMANOLAKIS MIKE
Candidato a PhD en Hong Kong Polytechnic University
17900682r@connect.polyu.hk

Diseñador gráfico de formación y candidato a doctor en la Escuela de Diseño de la Universidad Politécnica de Hong Kong. Posee estudios de pregrado en Diseño Gráfico, un Master of Fine Arts (MFA) en Diseño y otro en Diseño de Negocios. Comenzó una pequeña agencia de diseño en Hong Kong, y prestó servicios a empresas internacionales y locales en la ciudad durante cuatro años, antes de inscribirse en el programa de doctorado. Originalmente de Grecia, recibió educación sobre diseño en Grecia, Finlandia, los Países Bajos, Suecia y Shanghai, China. Algunos de sus intereses académicos incluyen temas como educación del diseño, creatividad e innovación, interdisciplina y emprendimiento. Espera completar sus estudios de doctorado en 2020.

*PhD Candidate at Hong Kong Polytechnic University
17900682r@connect.polyu.hk*

Graphic designer by training and a PhD candidate at the School of Design in Hong Kong Polytechnic University. With a bachelor's in graphic design, an MFA in design and another MFA in business design, he started a small design agency in Hong Kong, and he served international and local businesses in the city for four years, before enrolling the PhD program. Originally from Greece, Mike has received design education from Greece, Finland, the Netherlands, Sweden and Shanghai, China. Some of his academic interests may include topics such as design education, creativity and innovation, interdisciplinarity and entrepreneurship. He is expected to complete the PhD studies in 2020.

RESUMEN

LA UNESCO RECONOCE Y PROTEGE EL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL (PCI) A TRAVÉS DE UN ACUERDO QUE ES RATIFICADO POR MUCHOS PAÍSES. SIN EMBARGO, EL DOMINIO DEL DISEÑO NO PARECE ESTAR INCLUIDO EN LA CONVENCIÓN. NO EXISTE UNA DISCIPLINA DE “PATRIMONIO DE DISEÑO”, TAL VEZ PORQUE EL DOMINIO DE DISEÑO TIENE COMO OBJETIVO PROPORCIONAR SOLUCIONES Y MEJORAR LAS SITUACIONES, MIENTRAS QUE EL PATRIMONIO POR DEFINICIÓN ESTÁ TRATANDO DE PRESERVAR LAS SITUACIONES. ASÍ, ESTAS DOS DISCIPLINAS TIENEN NATURALEZAS CONFLICTIVAS. AL MISMO TIEMPO, A MEDIDA QUE LA TECNOLOGÍA MEJORA LA ACCIÓN DEL “DISEÑO DEL PATRIMONIO”, ESTA SE VUELVE MÁS FRECUENTE. LAS HERRAMIENTAS, LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS DE DISEÑO PUEDEN FUSIONARSE CON EL PATRIMONIO Y TRAER DE VUELTA RECUERDOS DE LA VIDA.

ABSTRACT

UNESCO RECOGNISES AND SAFEGUARDS INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE (ICH) THROUGH AN AGREEMENT THAT IS RATIFIED BY MANY COUNTRIES. HOWEVER, THE DESIGN DOMAIN DOES NOT APPEAR TO BE INCLUDED IN THE CONVENTION. THERE IS NO “DESIGN HERITAGE” DISCIPLINE, PERHAPS BECAUSE THE DESIGN DOMAIN AIMS TO PROVIDE SOLUTIONS AND IMPROVE SITUATIONS, WHEREAS HERITAGE BY DEFINITION IS TRYING TO PRESERVE SITUATIONS. THUS THESE TWO DISCIPLINES HAVE CONFLICTING NATURES. AT THE SAME TIME, AS TECHNOLOGY IMPROVES THE ACTION OF “DESIGNING HERITAGE” BECOMES MORE PREVALENT. DESIGN TOOLS, METHODS AND TECHNIQUES CAN MERGE WITH HERITAGE AND BRING BACK IN LIFE MEMORIES.

PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

El término “patrimonio cultural” ha evolucionado en las últimas décadas. La Unesco se dio cuenta de que el patrimonio cultural no se trata solo de monumentos y colecciones de objetos inanimados. El término “Patrimonio Cultural Inmaterial” (PCI) surgió de la necesidad de incluir tradiciones heredadas de generación en generación. La Unesco define el PCI como “las tradiciones orales, artes escénicas, prácticas sociales, rituales y eventos festivos, los conocimientos y las prácticas relacionadas con la naturaleza y el universo, y los conocimientos y técnicas de artesanía tradicional”. PCI es –a la vez– contemporáneo y tradicional, mientras contribuya a la identidad cultural (Unesco, s/f a) y protege “un valioso activo para individuos y sociedades. La protección, promoción y mantención de la diversidad cultural son un requisito esencial para el desarrollo sostenible en beneficio de las generaciones presentes y futuras” (Unesco, 2005).

DEFINICIÓN DE DISEÑO

El diseño no está cubierto por la definición de PCI proporcionada anteriormente. ¿Qué entendemos por “diseño”? El diseño tiene numerosas definiciones. El discurso académico presenta muchos debates sobre su definición y la discusión continúa. No existe una definición única universalmente, y numerosos diccionarios proporcionan más de un significado. Nelson y Stolterman (2003) han definido al diseño como “la capacidad de imaginar aquello que todavía no existe, para que aparezca en forma concreta como una adición nueva y útil al mundo real”. Otra definición de Jay Doblin (1987) es el modelo EPS (estado–proceso–estado), en el cual la etapa inicial (que es la situación actual) se transforma a través de un “proceso” para alcanzar un estado futuro (que es la situación deseada). Charles Owen (2004) definió al diseño como “una

INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE

The term “Cultural Heritage” has evolved in recent decades. UNESCO came to realise that cultural heritage is not only about monuments and collections of inanimate objects. The term “Intangible Cultural Heritage” (ICH) emerged out of the necessity to include traditions inherited from generation to generation. UNESCO defines ICH as “the oral traditions, performing arts, social practices, rituals and festive events, knowledge and practices concerning nature and the universe, and traditional craftsmanship knowledge and techniques”. ICH is simultaneously contemporary and traditional, and it contributes to cultural identity (“UNESCO,” n.d.) and safeguarding as “a rich asset for individuals and societies. The protection, promotion and maintenance of cultural diversity are an essential requirement for sustainable development for the benefit of present and future generations.” (Unesco, 2005)

DEFINITION OF DESIGN

Design is not covered by this definition provided above. What do we mean by “Design”? Design has numerous definitions. The academic discourse has plenty of debates about defining it, and the debate is ongoing. No single definition is universally agreed, and numerous dictionaries provide more than one meaning. Nelson and Stolterman (2003) define design as “the ability to imagine that-which-does-not-yet-exist, to make it appear in concrete form as new, purposeful addition to the real world”. Another definition from Jay Doblin (1987) is the SPS model (state–process–state), in which the initial stage (which is the current situation) gets transformed through a “process” to reach a future state (which is the desired situation). Charles Owen (2004) defined Design as “a profession, that is concerned with the creation of products, systems, communications and services that satisfy human needs, improve

profesión, que se ocupa de la creación de productos, sistemas, comunicaciones y servicios que satisfagan las necesidades humanas, mejoren la vida de las personas y hagan todo esto respetando el bienestar del medio ambiente natural.”

Estas son solo tres definiciones diferentes de las muchas que se encuentran entre las numerosas opciones disponibles en la literatura. Algunas se refieren al diseño como un proceso, otras al diseño como una habilidad, y otras más al diseño como una profesión. Una coincidencia entre estas definiciones es que todas proyectan un “estado futuro” en el que una situación mejora gracias al diseño, ya sea que se trate de un producto físico, una condición o cualquier otra cosa en que pueda ser aplicado. Quizás podamos argumentar que el objetivo final del diseño es satisfacer las necesidades humanas y mejorar la vida de las personas.

John Heskett (2001) escribió un juego de palabras: “Diseño es cuando los diseñadores diseñan un diseño para producir un diseño”. El diseño en esta frase se usa como un sustantivo y un verbo de manera intercambiable con un significado diferente cada vez. Sin embargo, incluso los profesionales del diseño se están moviendo sin problemas de un significado a otro sin distinguir a qué se refieren cada vez (Heskett, 2001). Por lo tanto, no solo la industria del diseño está en conflicto por su definición, sino que, lingüísticamente, la palabra tiene múltiples significados, lo que la convierte en un tema de discusión más desafiante. El Diseño con D mayúscula se refiere a la disciplina del Diseño, el dominio del Diseño, que es un campo de trabajo o práctica. En todos los demás casos, el diseño con una d minúscula es un verbo, un adjetivo u otra estructura gramatical que no es connotativa del dominio de Diseño. Sin embargo, es una palabra homónima al Diseño.

DISEÑO Y ARTESANÍA

La definición de PCI incluye el conocimiento de la artesanía tradicional, así como las técnicas tradicionales. Podemos argumentar que la disciplina del Diseño puede ser cubierta, en cierta medida, a través del conocimiento de la artesanía. Cuando nos referimos a un significado específico que el Diseño connota, al ser un patrón decorativo (design, s/f) la definición de PCI ciertamente cubre el Diseño. Sin embargo, el diseño es un concepto multifacético significativamente diferente a la artesanía. Un diseñador es un profesional que se diferencia de un artesano. El diseñador es percibido como un curador de varios grupos, orquestando el trabajo de ingenieros, políticos, consumidores y una amplia gama de partes involucradas (Bean & Rosner, 2012) (estos se llamarían “actores” en el vocabulario de diseño de servicios). En ese sentido, el Diseño puede ser una búsqueda curatorial, administrando personas y recursos.

Como se mencionó anteriormente, el Diseño se preocupa por satisfacer las necesidades humanas y mejorar la vida de las personas, y esto ha sido así incluso antes de que el Diseño fuera una “disciplina de Diseño” formal como la actual. El recientemente inaugurado Museo de Tecnología de la Antigua Grecia (Chrysopoulos, 2018) tiene numerosos ejemplos para apoyar este argumento. Robots mecanizados que servían vino a los huéspedes (Sputnik Ellada, 2018), puertas automáticas, timbres, máquinas de encriptación (Μουσείο αρχαίας ελληνικής τεχνολογίας, 2018) son todos ejemplos del Diseño de Productos concebido dos milenios atrás, con la intención de resolver problemas prácticos y cotidianos, por lo tanto, con

people’s lives and do all of this with respect for the welfare of the natural environment”.

These are just three, out of the many, different definitions from the numerous options that are available in the literature. One refers to design as a process, another relates to design as ability, and a third one refers to it as a profession. A commonality among these definitions is that they all relate to a “future state” in which a situation becomes better or improved with the goal of Design being enhancing something, whether that something is a physical product or a condition or anything else that Design can be applied. Perhaps we can argue that the ultimate objective of Design is to satisfy human needs and improve people’s lives.

John Heskett (2001) wrote a wordplay “Design is when designers design a design to produce a design”. Design in this sentence is used as a noun and a verb interchangeably with a different meaning each time, yet even design professionals are seamlessly moving from one meaning to another without distinguishing which meaning they refer to each time (Heskett, 2001). Thus, not only the Design industry is conflicted by its definition, but also linguistically the word carries multiple meanings making it a more challenging topic for discussion.

DESIGN AND CRAFTSMANSHIP

The ICH definition does include traditional craftsmanship knowledge as well as traditional techniques. We can argue that the Design discipline can be -somewhat- covered through the craftsmanship knowledge. When we refer to a specific meaning that Design connotes, being a decorative pattern (“design,” n.d.) the ICH definition certainly covers Design. However, Design is a multi-faceted concept that is significantly different than crafts. A designer is a professional that differs from an artisan. The designer is perceived as a curator of various parties, orchestrating the work of engineers, politicians, consumers, and a wide range of involved parties (Bean & Rosner, 2012) (these would be called “actors” in the service design vocabulary). In that respect, Design can be a curatorial pursuit, managing people and resources.

As mentioned earlier Design is concerned with satisfying the human needs and improving people’s lives, and this has been a feature before Design was even a formal “Design discipline” like today. The recently inaugurated Ancient Greek Technology Museum (Chrysopoulos, 2018) has numerous examples to support this argument. Mechanical robots that were serving wine to guests (Sputnik Ellada, 2018), automatic doors, doorbells, encrypting machines (“Μουσείο αρχαίας ελληνικής τεχνολογίας,” 2018) are all examples of product Design conceived two millennia in the past, with the intention to solve practical, everyday issues, thus with the aim to improve the living standards at the time. At that time, however, there was no distinct Design discipline like there is today and yet there was product Design.

Such inventions and solutions are solving everyday issues, despite the high degree of design relevance they have even with our lives today, they are not listed in a cultural heritage list. They are being displayed in a museum institution, thus enjoying cultural safekeeping nonetheless. An important distinction to make at this point is that we are not referring to the Design of the displayed artefacts. Instead, we focus on the problems that these artefacts tackle, and how those problems are being addressed. In other words, the solutions proposed and the way they improved people’s lives.

The UNESCO ICH list covers a wide range of cultural properties from the globe. For instance, Tango dance and music are

el objetivo de mejorar los estándares de vida en ese momento. Antiguamente, sin embargo, no había una disciplina de Diseño distinta como la que hay hoy y, sin embargo, había un Diseño de producto.

Tales invenciones y soluciones están resolviendo problemas cotidianos y, a pesar del alto grado de relevancia de diseño que tienen incluso con nuestras vidas hoy en día, no se encuentran en una lista de patrimonio cultural. Sin embargo, se están exhibiendo en un museo y gozan de protección cultural. Una distinción importante que se debe hacer en este punto es que no nos estamos refiriendo al Diseño de los artefactos exhibidos.

El Diseño se preocupa por satisfacer las necesidades humanas y mejorar la vida de las personas, y esto ha sido así incluso antes de que el Diseño fuera una “disciplina de Diseño” formal como la actual.

En su lugar, nos centramos en los problemas que abordan estos artefactos y en cómo se están enfrentando esos problemas. En otras palabras, las soluciones propuestas y la forma en que mejoraron las vidas de las personas.

El listado de PCI de Unesco cubre una amplia gama de propiedades culturales del mundo. Por ejemplo, la danza y la música de tango se incluyen como una de las encarnaciones más reconocibles de una identidad cultural específica conocida como criollos (Unesco, s/f a). Otro ejemplo son las estructuras de arco de puente tradicionales de las provincias de Fujian y Zhejiang, China, incluidas las técnicas y prácticas para construir los puentes (Unesco, s/f b). Ambos ejemplos tienen algunas características de “Diseño”, tal como el Diseño de moda en la danza y la música de Tango o el Diseño del puente en las estructuras de arco tradicionales de China. Sin embargo, el diseño no es parte de la definición de PCI de Unesco.

Los principales movimientos de diseño que siguen siendo relevantes en la actualidad (como Bauhaus o Art Deco); el proceso de diseño (como la lluvia de ideas o el pensamiento crítico); o los elementos cuyo diseño se ha convertido en una característica única (como la icónica botella de Coca-Cola o el iPhone), no están en la lista. Se puede argumentar que tales características de Diseño pueden convertirse en parte de nuestro patrimonio. Sin embargo, es problemático referirse a tales ejemplos como patrimonio, por las razones que se explican a continuación.

¿POR QUÉ NO EXISTE EL “PATRIMONIO DE DISEÑO”?

Quizás una de las razones principales por las que no existe un “patrimonio de diseño” reside en la disciplina del PCI en sí. Janet Blake ha señalado que es difícil identificar el contenido exacto y la naturaleza de la protección de PCI (Blake, 2000). Es un desafío decidir qué debemos incluir y qué se debe dejar fuera. El patrimonio oficial (administración y procesos patrocinados o controlados por el estado del listado y la gestión del patrimonio) requeriría el cumplimiento de un criterio específico, como la protección de los bienes culturales que corren el riesgo de desaparecer sin una protección inmediata. Este aspecto es irrelevante para el dominio del

included as one of the most recognisable embodiments of a distinct cultural identity known as criollos (UNESCO, n.d.-a). Another example is traditional bridge arch structures from Fujian and Zhejiang provinces, China, including the techniques and practices to build the bridges (UNESCO, n.d.-b). Both examples do have some “Design” characteristics, such as the fashion Design in the Tango dance and music or the bridge Design in the traditional arch structures from China. Nevertheless, Design is not part of the UNESCO ICH definition.

Major Design movements that are still relevant today (such as the Bauhaus or Art Deco), design process (such as brainstorming or critical design), or items which design has become a uniquely blended feature (such as the iconic coke bottle or the iPhone) are not enlisted. It can be argued that such Design features can become part of our heritage, and we can use save them for future generations.

Design is concerned with satisfying the human needs and improving people’s lives, and this has been a feature before Design was even a formal “Design discipline” like today.

ing or critical design), or items which design has become a uniquely blended feature (such as the iconic coke bottle or the iPhone) are not enlisted. It can be argued that such Design features can become part of our heritage, and we can use save them for future generations.

It is problematic to treat such examples as heritage though, for reasons explained below.

WHY THERE IS NO “DESIGN HERITAGE”?

Perhaps one the primary reasons on why there is no “design heritage” lies on the ICH discipline itself. Janet Blake points out that it is difficult to identify the exact contents and nature of intangible cultural heritage to be protected (Blake, 2000). It is challenging deciding what should we include and what should be left out. Official heritage (state-sponsored or controlled management and processes of heritage listing and management) would require a specific criterion to be met, such as protecting cultural properties that face a risk of disappearing without immediate safeguarding. This aspect is irrelevant for the Design domain, as solutions that do not function or perform as good as the new, improved solutions, would be discarded in a Darwinian evolutionary matter, and the best, most “fitted” designed solution would survive until another, improved version is replacing it and so on. One aspect from the Design domain that carries on to the future would be the design process. Considering the design process is universal and survives generational changes, it faces no risk of disappearing. Thus there is no need to enlist it to a heritage list.

One more issue is that heritage by its definition connotes features that belong to the culture of a (particular) society, such as tradition, language, or historical artefacts and buildings that connect the community to their ancestral past. It is about preserving the culture that existed before and saving it for future generations. It means trying to capture and keep a moment in the indefinite time continuum. Design, on the contrary, aims to improve the current situation (e.g. people’s lives) to a better state, which is a continuous, non-static goal. Here we have a conflict, as the Design objective (improving the present) is opposed to the heritage objective (preserving the past for the generations to come). When we place Design and ICH aside, we can get see that both have a relationship with the past. Design deals with it as

Diseño, ya que las soluciones que no funcionan o no funcionan tan bien como las nuevas soluciones mejoradas, se descartarían en un modo evolutivo darwiniano, y la solución mejor diseñada y más “ajustada” sobreviviría hasta que otra versión mejorada la reemplazara y así sucesivamente. Un aspecto de la disciplina del Diseño que trasciende el paso del tiempo, es el proceso de diseño. Dado que el proceso de diseño es universal y sobrevive a los cambios generacionales, no corre el riesgo de desaparecer. Por lo tanto, no es necesario inscribirlo en una lista de patrimonio.

Un problema más es que el patrimonio por su definición connota características que pertenecen a la cultura de una sociedad (particular), como la tradición, el idioma o los artefactos y edificios históricos que conectan a la comunidad con su pasado ancestral. Se trata de preservar la cultura que existía antes y de salvarla para las generaciones futuras. Significa tratar de capturar y mantener un momento en el continuo de tiempo indefinido. El Diseño, por el contrario, tiene como objetivo mejorar la situación actual (por ejemplo, la vida de las personas) hacia un estado mejor, que es un objetivo continuo y no estático. Aquí tenemos un conflicto, ya que el objetivo de diseño (mejorar el presente) se opone al objetivo del patrimonio (preservar el pasado para las generaciones futuras). Cuando separamos al Diseño del PCI, podemos ver que ambos tienen una relación con el pasado. El Diseño lo toma como un punto de partida, mientras que PCI lo considera como un momento para detenerse y recordar lo que estaba allí en un momento específico en el tiempo.

Razones, como las mencionadas anteriormente, dificultan la existencia de una disciplina de “patrimonio del Diseño”. A medida que el diseño evoluciona, sus formas y matices anteriores se convierten en parte del dominio de la historia del Diseño, que es una documentación de la disciplina. A través de la historia del Diseño, estamos preservando no solo los materiales, herramientas y artefactos, sino que también su evolución.

Dejando a un lado la historia del Diseño, cuando consideramos al diseño como un sustantivo, podemos verlo como el proceso de diseño de tomar decisiones conducentes a acciones vinculadas al patrimonio. Podemos enmarcar quizás todas las acciones orientadas hacia experimentar el patrimonio como “diseño del patrimonio”.

“PATRIMONIO CULTURAL” ES UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO AL SERVICIO DEL PATRIMONIO

El siglo pasado trajo cambios fundamentales en las artes, el patrimonio cultural y los modos de producción (Sullivan, 2015). El cambio de analógico a digital ha traído numerosas innovaciones que, en muchos casos, han transformado el diseño y el patrimonio con grandes beneficios. Las tecnologías para archivar y gestionar grandes

a starting point, whereas ICH deals with it as a moment to stop and recall what was there at a specific moment in time.

Reasons like those mentioned above make it hard for a “Design heritage” discipline to exist. Such historical Design information well documented nevertheless. Design history is an established steadily growing discipline. As Design evolves, its previous forms and nuances become part of Design history, which is a documentation of the discipline. Through Design history, we are preserving not only materials, tools and artefacts from the domain but the evolution of the industry as well.

If we look at the lower-case d in “design heritage”, design becomes a noun. With design being a noun, we can come across the design process of making decisions that lead to heritage actions. We can frame perhaps all the actions taken to experience heritage as “designing heritage”.

“DESIGN HERITAGE” IS DESIGN TOOLS SERVING HERITAGE

The previous century brought fundamental shifts in arts, cultural heritage, and in the modes of production (Sullivan, 2015). The change from analogue to digital has brought numerous changes that in many cases transformed, Design and heritage with great benefits. Technologies for archiving and managing large amounts of data provide effective infrastructures for filing, retrieving and cross-referencing heritage information (Ciolfi, 2018). Such techniques in which technology starts merging with heritage offer excellent opportunities for narrating heritage through designed experiences.

For example, archaeologists have been using digital photos to create 3d reconstructions of wholly devastated, severely destroyed artefacts by religious extremists in Iraq during war times (Fessenden, 2015). This example is a cross-over of engineering, experience design and heritage and comes with a great irony. The artefacts were destroyed by people who intended to make them disappear forever. They succeeded in damaging severely the original. However, the unintended consequence is that with the 3d reconstruction produced afterwards, the destroyed pieces can easily be viewed around the globe and even exhibited as 3d printouts. Therefore, these artefacts including their history and our collective memory became more accessible to a broader, worldwide audience.

The shift from analogue to digital opens new frontiers for the historians, archaeologists and heritage scholars. The design discipline followed the trend from analogue to digital. Additionally, we have seen in the last decade an unprecedented evolution of multiple design sub-disciplines that are emerging, for instance, interaction and strategic design. Such new disciplines also create new concepts (Bean & Rosner, 2012). Possibly the idea of “design heritage” could evolve into a term that refers to all the design-related decisions and processes that we ought to pursue when dealing with cultural heritage issues (including tangible heritage).

cantidades de datos proporcionan infraestructuras eficaces para guardar, recuperar y hacer referencias cruzadas de información patrimonial (Ciolfi, 2018). Tales técnicas en las que la tecnología comienza a fusionarse con el patrimonio ofrecen excelentes oportunidades para narrarlo a través de experiencias diseñadas.

Por ejemplo, los arqueólogos han estado usando fotos digitales para crear reconstrucciones en 3D de artefactos total o severamente destruidos por extremistas religiosos en Irak durante tiempos de guerra (Fessenden, 2015). Este ejemplo es un cruce de ingeniería, diseño de experiencia y patrimonio y tiene un componente de ironía. Los artefactos fueron destruidos por personas que intentaron hacerlos desaparecer para siempre. Lograron dañar severamente el original. Sin embargo, las consecuencias no deseadas son que, con la posterior reconstrucción en 3D producida, las piezas destruidas se pueden ver fácilmente en todo el mundo e incluso se pueden mostrar como impresiones en 3D. Por lo tanto, estos artefactos, incluida su historia y nuestra memoria colectiva, se hicieron más accesibles para una audiencia más amplia y universal.

El cambio de lo analógico a lo digital abre nuevas fronteras para los historiadores, arqueólogos y expertos en patrimonio. La disciplina del diseño siguió la tendencia de lo analógico a lo digital. Además, en la última década hemos visto una evolución sin precedentes de múltiples subdisciplinas de diseño que están surgiendo, por ejemplo, el diseño de interacción y el diseño estratégico. Estas nuevas disciplinas también crean nuevos conceptos (Bean & Rosner, 2012). Posiblemente, la idea de “diseño del patrimonio” podría evolucionar hacia un término que se refiera a todas las decisiones y procesos relacionados con el diseño que deberíamos seguir al tratar los problemas del patrimonio cultural (incluido el patrimonio material).

Las profesoras de la Universidad de Sheffield Hallam, Luigina Ciolfi y Daniella Petrelli, profesora de omputación centrada en humanos y de diseño de interacción, respectivamente, han señalado que el patrimonio no solo se preserva, sino que también se vive, se discute y se reproduce a través del trabajo y la dedicación de quienes lo aprecian y lo comunican (2015). En ese sentido, el patrimonio se trata tanto de preservar los recuerdos como de experimentarlos. La experiencia es un componente central de muchas subdisciplinas del diseño, especialmente para el diseño de interacción, que junto con el patrimonio cultural tienen una larga y, en ocasiones, conflictiva relación (Ciolfi, 2018).

La preservación del patrimonio cultural es un vínculo crucial con el pasado de una comunidad para la autocomprensión y la formación de una identidad (Murray, 2002). Petrelli enfatiza este aspecto, especialmente en el “patrimonio personal”. Ella argumenta que los museos muestran objetos detrás del vidrio, que alguna vez fueron personales. La experiencia del museo ofrece un significado específico (que un curador ha planeado antes de su visita). En casa, la experiencia de interactuar con objetos antiguos de nuestros padres o ancestros es mucho más sentimental y personal. Una tendencia similar está sucediendo con el material digital como, por ejemplo, con los registros de conversaciones privadas. Lo antiguo nos permite experimentar recreaciones de eventos pasados y puede revivir edificios históricos, a través de una superposición digital de información sobre el entorno inmediato

El cambio de lo analógico a lo digital abre nuevas fronteras para los historiadores, arqueólogos y expertos en patrimonio. La disciplina del diseño siguió la tendencia de lo analógico a lo digital. Además, en la última década hemos visto una evolución sin precedentes de múltiples subdisciplinas de diseño que están surgiendo, por ejemplo, el diseño de interacción y el diseño estratégico.

The shift from analogue to digital opens new frontiers for the historians, archaeologists and heritage scholars. The design discipline followed the trend from analogue to digital. Additionally, we have seen in the last decade an unprecedented evolution of multiple design sub-disciplines that are emerging, for instance, interaction and strategic design.

Sheffield Hallam University professors Luigina Ciolfi and Daniella Petrelli, professor in human, centred computing and professor in interaction design respectively, point out that heritage is not only preserved but also lived, discussed, and reproduced by the work and dedication of those who experience cherish, and communicate it (2015). In that respect, heritage is as much as about preserving memories as much as it is about experiencing these memories. Experience is a core component of many design subdisciplines, especially for interaction design, which together with cultural heritage have a lengthy, and at times conflicting relationship (Ciolfi, 2018).

Preserving cultural heritage is a crucial link to the past of a community for self-understanding and forming an identity (Murray, 2002). Petrelli emphasises this aspect, especially in “personal heritage”. She argues that museums are displaying objects behind glass, that were once personal. The museum experience delivers a specific meaning (that a curator has planned before your visit). At home, the experience of interacting with old objects from one’s parents or ancestral family is much more sentimental and personal. A similar trend is happening with digital material, such as private conversation logs, old digital photos, essential emails from the past and more (Petrelli, 2013).

de un usuario (Tom Dieck y Jung, 2017). Estas tecnologías brindan nuevas formas de educación y ofrecen un excelente potencial para el sector turístico. Si bien la tecnología es el elemento vital de este concepto, el Diseño eventualmente se convierte en un componente importante que se relaciona con la experiencia del patrimonio, especialmente en las primeras etapas en que se determina cómo mantener vivos los recuerdos y cómo experimentar el patrimonio.

CONCLUSIÓN

Con la digitalización de artefactos públicos y personales, el Diseño de Interacción se convierte en un narrador para el patrimonio. Es posible que el patrimonio de diseño se convierta en un término que se relaciona con la capacidad de crear sinergias con varias herramientas, técnicas y métodos para revivir o activar recuerdos de eventos críticos, ubicaciones o estructuras que ya no permanezcan tan intactas como antes. A medida que la combinación de tecnología y diseño mejora continuamente, podemos ver un aumento en las experiencias de interacción personalizadas y tangibles para el patrimonio cultural. Hay muchas posibilidades, como una experiencia personalizada (también llamada *adaptabilidad*) a través de una selección de opciones específicas que un usuario puede escoger, o un sistema *sensible al contexto* en el que las condiciones cambian de acuerdo con el estado del entorno. Otra posibilidad es la *adaptabilidad*, lo que implica que el sistema cambia dinámicamente su comportamiento para adaptarse a la situación cambiante (Not y Petrelli, 2018).

Las tecnologías interactivas han cambiado la forma en que experimentamos museos, exposiciones y sitios históricos. Desde hace muchos años, las audioguías permiten a los visitantes personalizar el curso de su visita y adaptarlo a sus preferencias (Ciolfi, 2018). Con los avances de la tecnología y el Diseño, el Patrimonio puede personalizarse aún más, no solo por la trayectoria de una visita al museo sino también por el contenido y el significado de las exhibiciones, contando una historia que es más apropiada para el visitante. Los museos, las exposiciones y los sitios históricos pronto podrán ofrecer diversas experiencias en función de una variedad de factores. Por ejemplo, un niño escolar tiene una formación educativa diferente a la de un profesor universitario, sin embargo, muchas guías no humanas, no ajustan su contenido respecto del usuario. En su lugar, ofrecen un recorrido idéntico a todos los visitantes, independientemente de su conocimiento previo o perfil.

A medida que la disciplina del Diseño sigue evolucionando y surgen nuevas subdisciplinas (Bean & Rosner, 2012), el patrimonio puede verse más influenciado o dependiente del Diseño. Lo contrario también es posible; el PIC puede ser una fuente de creatividad e innovación (Cominelli y Greffe, 2012), cultivando las habilidades del diseñador e inspirando a profesionales creativos para narrar historias de nuevas maneras, interpretando el patrimonio con técnicas más innovativas y relevantes. Un desafío frecuente, al diseñar el patrimonio, es que los diseñadores reproducen un modelo de patrimonio que imita la lógica de un museo, en el que un experto curador o guía cuenta la historia (Ciolfi, 2018). Este enfoque es problemático, ya que puede tener sesgos políticos o ideológicos. La imparcialidad y la objetividad son áreas en las que los diseñadores que trabajan con el patrimonio deben prestar más atención.

Augmented reality heritage allows us to experience re-enactments of old events and can bring back historic buildings to life, through a digital overlay of information on a user's immediate surroundings (tom Dieck & Jung, 2017). Such technologies bring new ways to deliver education and unlocking an excellent potential for the tourism sector. While technology is the life-blood for such concept, Design eventually becomes a significant component that deals with experiencing heritage, especially in the early stages of determining how to keep memories alive and how to experience heritage.

CONCLUSION

With the digitalisation of public and personal artefacts, UX Design becomes a narrator for heritage. It is possible that design heritage can become a term that is dealing with the ability to synergise various tools, techniques and methods, to bring back to life or activate memories from critical events, locations or structures that no longer stay as intact as they once did. As the blend of technology and design continually improves, we may see a rise in personalised, tangible interaction experiences for cultural heritage. There are many possibilities such as a customised (also called adaptability) experience from a selection of specific options that a user can choose, or a context-aware system in which conditions change according to the state of the environment. Another possibility is adaptivity which implies that the system dynamically changes its behaviour to adapt to the changing situation (Not & Petrelli, 2018).

Interactive technologies have changed the way we experience museums, exhibitions, and historic sites. For many years already, audio guides allow visitors to personalise the course of their visit and adapting it to their favour and taste (Ciolfi, 2018). With the advancements of technology and Design, Heritage may become further personalised, not only from regarding the trajectory of a museum visit but possibly on the content and meaning of the exhibits, telling a story that is more appropriate for the visitor. Museums, exhibitions and historic sites may soon cater to diverse experiences depending on a variety of factors. For instance, A school-kid has a different educational background than a university professor, however many non-human guides do not adjust their content accordingly. Instead, they offer the same to tour to all visitors regardless of their background.

As the Design domain keeps evolving and new sub-disciplines emerge (Bean & Rosner, 2012) heritage may become more influenced or dependent on Design. The opposite is also possible; ICH can be a source of creativity and innovation (Cominelli & Greffe, 2012), cultivating designer skills and inspiring creative professionals to narrate stories with new ways, interpreting heritage with more immersive and relevant techniques. One challenge when it comes to designing heritage is that often designers reproduce an engagement model of heritage that replicates the logic of a museum, in which an expert curator or guide tells the story (Ciolfi, 2018). This approach can be problematic, as it may carry political or ideological biases. Impartiality and objectivity are areas that designers working with heritage should pay closer attention.

REFERENCIAS / REFERENCES

- Bean, J. y Rosner, D. (2012). Old hat: craft versus design? *Interactions*, 19(1), pp. 86–88.
- Blake, J. (2000). On defining the cultural heritage. *International & Comparative Law Quarterly*, 49(1), pp. 61–85.
- Chrysopoulos, P. (23 de enero de 2018). Museum with Ancient Greek “High Tech” Inventions Opens in Athens. *GreekReporter.Com*. Recuperado de <https://greece.greekreporter.com/2018/01/23/museum-with-ancient-greek-high-tech-inventions-opens-in-athens/>
- Ciolfi, L. (2018). Can digital interactions support new dialogue around heritage? *Interactions*, 25(2), pp. 24–25.
- Ciolfi, L. y Petrelli, D. (2015). Walking and designing with cultural heritage volunteers. *Interactions*, 23(1), pp. 46–51.
- Cominelli, F. y Greffe, X. (2012). Intangible cultural heritage: Safeguarding for creativity. *City, Culture and Society*, 3(4), pp. 245–250.
- design (s/f). *Oxford Dictionaries*. Recuperado de <https://en.oxforddictionaries.com/definition/design>
- Doblin, J. (1987). A short, grandiose theory of design. *STA Design Journal, Analysis and Intuition*, pp. 6–16.
- Fessenden, M. (2015, May 22). Cyber-archeology May be the Way to Remember Artifacts Destroyed by Militants. Recuperado el 28 de septiembre de 2018, <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/cyber-archeology-may-be-way-preserve-artifacts-destroyed-militants-180955384/>
- Heskett, J. (2001). Past, present, and future in design for industry. *Design Issues*, 17(1), pp. 18–26.
- Murray, C. A. (2002). The third sector: Cultural diversity and civil society. *Canadian Journal of Communication*, 27(2).
- Nelson, H. G., y Stolterman, E. (2003). *The design way: Intentional change in an unpredictable world: Foundations and fundamentals of design competence*. Educational Technology.
- Not, E., y Petrelli, D. (2018). Blending customisation, context-awareness and adaptivity for personalised tangible interaction in cultural heritage. *International Journal of Human-Computer Studies*, 114, pp. 3–19.
- Owen, C. L. (2004). What Is Design? Some Questions and Answers. *Illinois Institute of Technology: Institute of Design*.
- Petrelli, D. (2013). There is more in personal heritage than data. *Interactions*, 20(3), pp. 16–19.
- Sputnik Ellada (2018). *Αρχαία ελληνική τεχνολογία: Το πρώτο ρομπότ, «θαυματοουργές» πόρτες και οπλικά συστήματα*. Athens, Greece. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Awtl14Zhj5E>
- Sullivan, A. M. (2015). Cultural Heritage & New Media: A Future for the Past. *J. Marshall Rev. Intell. Prop. L.*, 15, 604.
- Tom Dieck, M. C., y Jung, T. H. (2017). Value of augmented reality at cultural heritage sites: A stakeholder approach. *Journal of Destination Marketing & Management*, 6(2), pp. 110–117.
- Unesco (2005). *Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions*. París: Unesco.
- Unesco (s/f a). Tango – intangible heritage – Culture Sector – Unesco. Recuperado el 28 de septiembre de 2018, <https://ich.unesco.org/en/rl/tango-00258>
- Unesco (s/f b). Traditional design and practices for building Chinese wooden arch bridges – intangible heritage – Culture Sector – Unesco. Recuperado el 28 de septiembre de 2018, <https://ich.unesco.org/en/USL/traditional-design-and-practices-for-building-chinese-wooden-arch-bridges-00303>
- What is Intangible Cultural Heritage? – intangible heritage. (s/f). Recuperado el 28 de septiembre de 2018, <https://ich.unesco.org/en/what-is-intangible-heritage-00003>
- Μουσείο αρχαίας ελληνικής τεχνολογίας. (13 de septiembre de 2018). *Star News*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=H8LgFACBrpA>